

Ancien immémoré

{3}{G}

Créature : élémental

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de lierre

{X}{G}

Créature : élémental

U

L'Élémental de lierre arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère

{3}{G}

Créature : élémental

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant

{6}{G}{G}

Créature : élémental et insecte

R

Piétinement
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}

Créature : élémental et shaman U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}

Créature : élémental et shaman U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de scories {3}{R}

Créature : élémental U

{X}{R}, {T}, sacrifiez l'Élémental de scories : Il inflige X blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiellefeu bogardéân

{2}{R}

Créature : élémental et esprit

C

Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse à la bête

{3}{G}

Rituel

C

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et les autres dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie du Bogardân

{5}{R}

Créature : élémental

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand la Furie du Bogardân arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrotechnie

{4}{R}



Rituel

U

La Pyrotechnie inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}



Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillement // Barrissement

{R}{3}{G}

Rituel

U

Assaillement

{R}

L'Assaillement inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Barrissement

{3}{G}

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque

{R}{G}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes.

Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

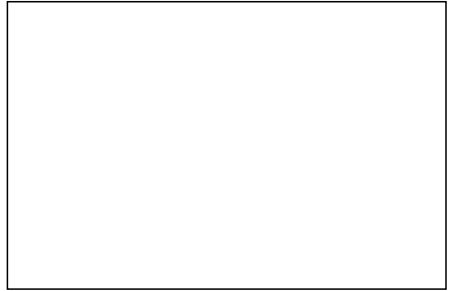
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de mage

{1}{R}{G}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque un nombre de blessures égal à sa force.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair à bifurcation

{1}{R}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast